

LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE

Conception
PAUL CUISSET

Programmation
DANIEL MORAIS

Graphismes
ERIC CHAH

Musiques
JEAN BAUDLOT

Bruitages
JESUS MARTINEZ / PAUL CUISSET

A B C D

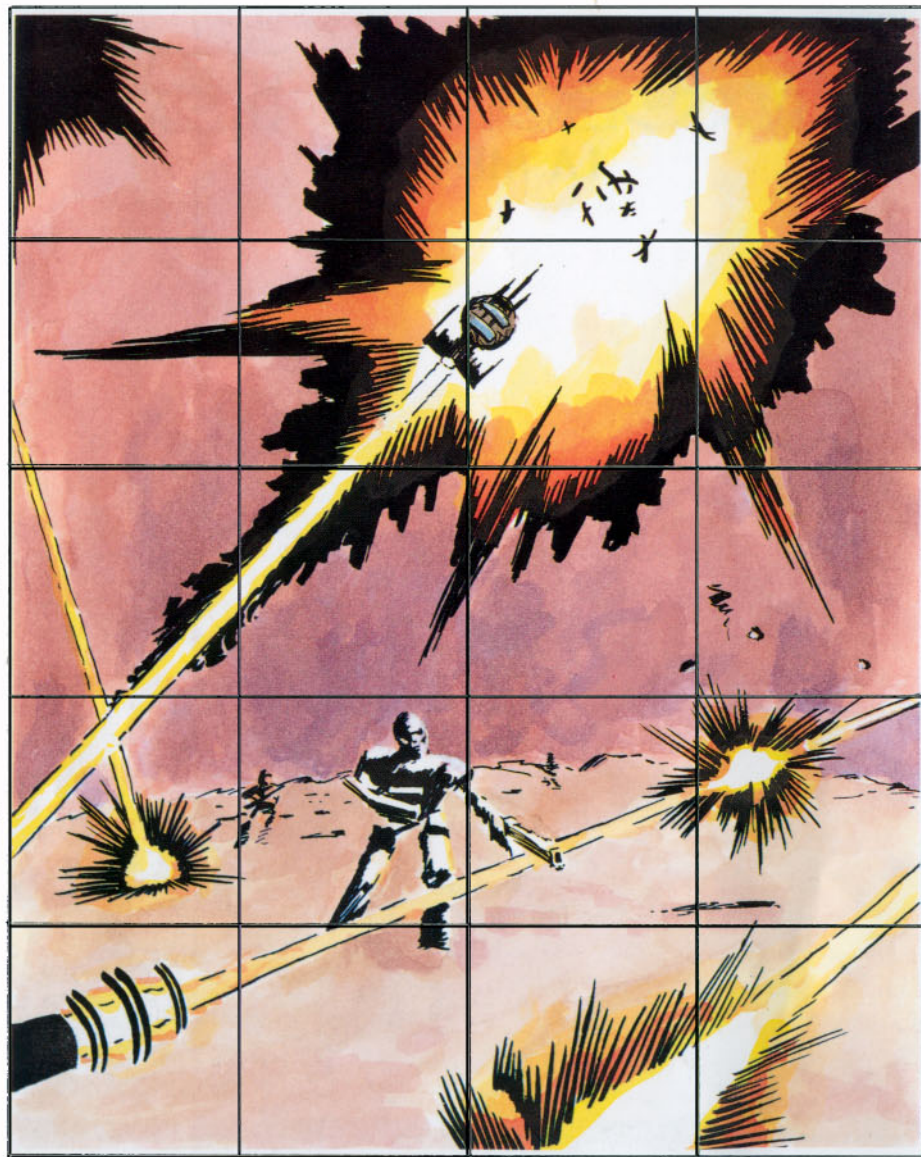
1

2

3

4

5



LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE

Biiip... Biiip... La sonnerie stridente du moniteur de contrôle la sortit de sa douce torpeur. Elle se figea un instant, surprise par son court moment d'inattention. Concentrant son regard sur la console, elle commença à suivre la course endiablée du curseur vert. Ce dernier clignota deux fois puis disparut ponctuant ainsi la fin de son activité. 1304 !! Elle examina plusieurs fois les quatre chiffres tracés sur l'écran cathodique comme si elle les découvrait pour la première fois... "1304 ! Mon Dieu, ILS L'ONT FAIT !" s'exclama-t-elle.

Baley posa le dossier. La situation était préoccupante. Depuis deux mois, les nouvelles du front étaient alarmantes et les activités temporelles des Crughons ne cessaient de se multiplier. "Satanés Crughons !" pesta-t'il "nous n'aurons jamais assez de temps !". Après plus d'un siècle de lutte acharnée, l'humanité avait vu tomber une à une les colonies qui faisaient son orgueil. A présent, retranchés sur la dernière planète libre, les Terriens tentaient désespérément de résister aux assauts incessants de leurs mortels ennemis. Baley ne pouvait s'empêcher de songer avec effroi au sort qui leur aurait été réservé si SDI n'avait pas tenu le coup. Depuis deux générations, le bouclier magnétique couvrait jalousement la planète de son aile protectrice, repoussant sans faillir les attaques de plus en plus virulentes des Crughons. "Bon sang ! Pourvu qu'il tienne bon !". Un flot de souvenirs anciens resurgit de sa mémoire. Les images avaient perdu leur netteté mais, étrangement, ses émotions gardaient leur tragique intensité. Il se souvenait de leur détresse... la course folle à travers l'espace... le retour aux origines sur la terre abandonnée depuis mille ans... Lo'Ann, sa fille alors âgée de deux ans, qui se blottissait dans les bras de sa mère, Ellie. Il avait toujours admiré le courage de sa femme

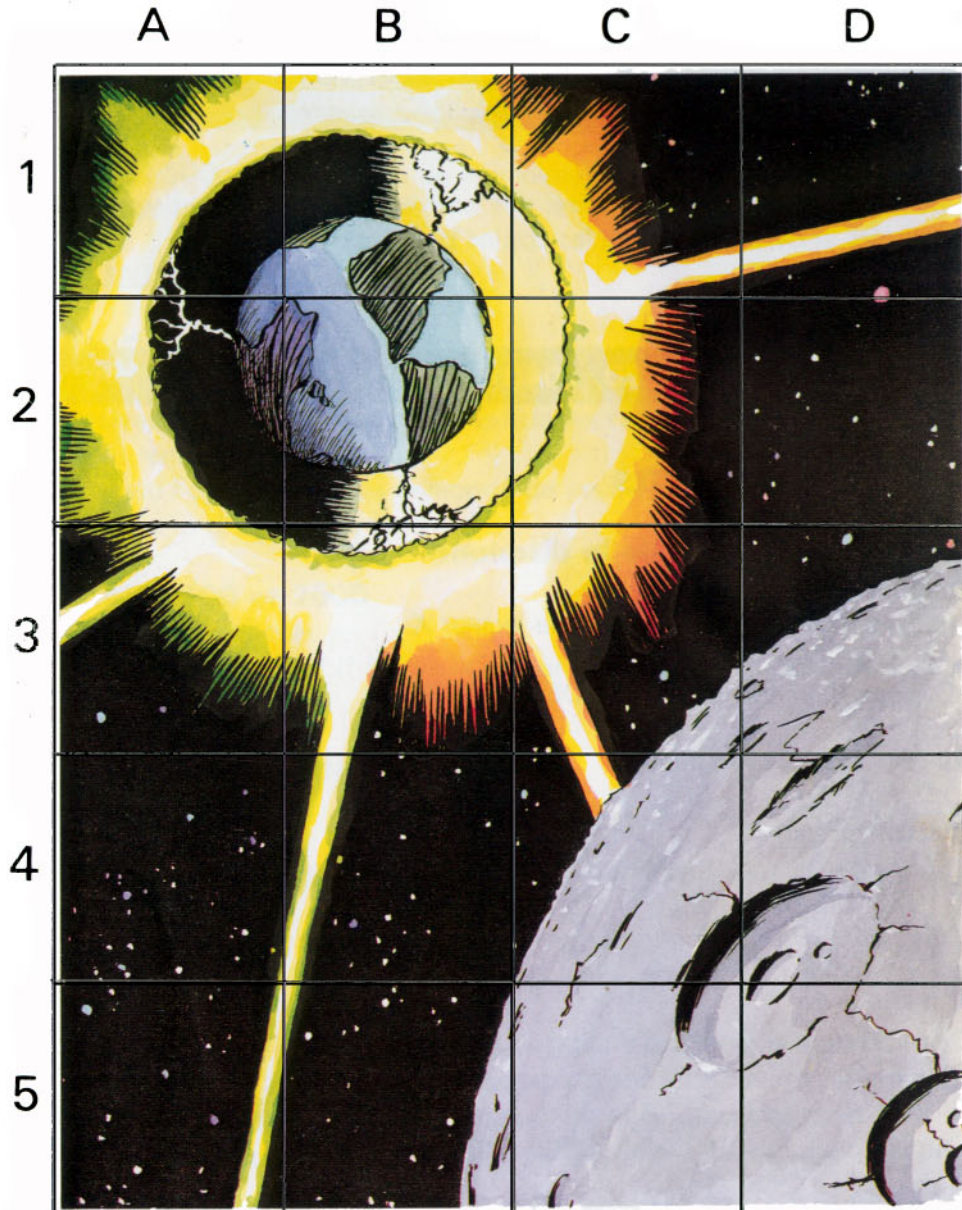
et sa foi communicative leur avait permis de supporter les dures privations de leur nouvelle condition... La reconstruction avait été dure avec le peu de ressources dont la planète disposait encore. Mais SDI méritait tous les sacrifices... car SDI était leur dernière chance.

Le jappement bref de l'intercom le tira hors de ses songes brutalement...

- "Père ?"
- "Oui, Lo'Ann... quelles sont les nouvelles ?"
- "Nous venons de détecter une présence Crughon et le contrôleur temporel est formel. Ils ont remonté le temps jusqu'en 1304, au Moyen-Âge !!"
- "1304 ! Alors si mes craintes étaient fondées... Non, je n'ose pas y croire... Lo'Ann ! Rends-toi aux chronoporteurs, nous devons éclaircir la situation !!"

La salle des chronoporteurs bourdonnait d'activité. Deux éclairs simultanés de lumière illuminèrent la pièce une fraction de seconde... Deux silhouettes oscillèrent un instant puis disparurent définitivement.

Le dernier acte de cette guerre tragique venait de commencer. Les historiens l'appellent : **la Menace**.



I. COPIES DE SAUVEGARDE

Nous vous conseillons de faire des sauvegardes de vos disquettes originales et de n'utiliser que les copies pour jouer.

II. ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST, STE

1. JEU SUR DISQUETTES

Démarrage à partir de la disquette

- Éteignez votre ordinateur.
- Insérez la disquette N° 1 dans le lecteur A:
- Allumez l'ordinateur.
- Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE.PRG

2. JEU SUR DISQUE DUR

Installation

Vérifiez que le nombre d'octets disponibles sur le disque dur est supérieur à 1080 Kilo-octets.

Créez un nouveau répertoire dans lequel vous copierez successivement le contenu de chacune des disquettes.

Démarrage à partir du disque dur

Cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
Cliquez deux fois sur l'icône du répertoire qui contient le jeu.
Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE.PRG.

III. AMIGA 500, 1000 ET 2000

(Amiga 500 sans extension de mémoire, débranchez le lecteur externe si nécessaire)

1. JEU SUR DISQUETTES

AMIGA 1000

- Éteignez l'ordinateur.
- Insérez la disquette kickstart dans le lecteur DFO: et mettez l'ordinateur sous tension.
- Quand l'ordinateur vous demande de mettre la disquette WorkBench, insérez la disquette de jeu N° 1.

AMIGA 500 et 2000

- Éteignez l'ordinateur.
- Insérez la disquette N° 1 dans le lecteur DFO: et mettez l'ordinateur sous tension.

2. JEU SUR DISQUE DUR

Installation

Vérifiez que le nombre d'octets disponibles sur le disque dur est supérieur à 1080 Kilo-octets.

Créez un nouveau répertoire dans lequel vous copierez successivement le contenu de chacune des disquettes.

Démarrage à partir du disque dur

Cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
Cliquez deux fois sur l'icône du répertoire qui contient le jeu.
Cliquez deux fois sur l'icône DELPHINE.PRG.

A

B

C

D

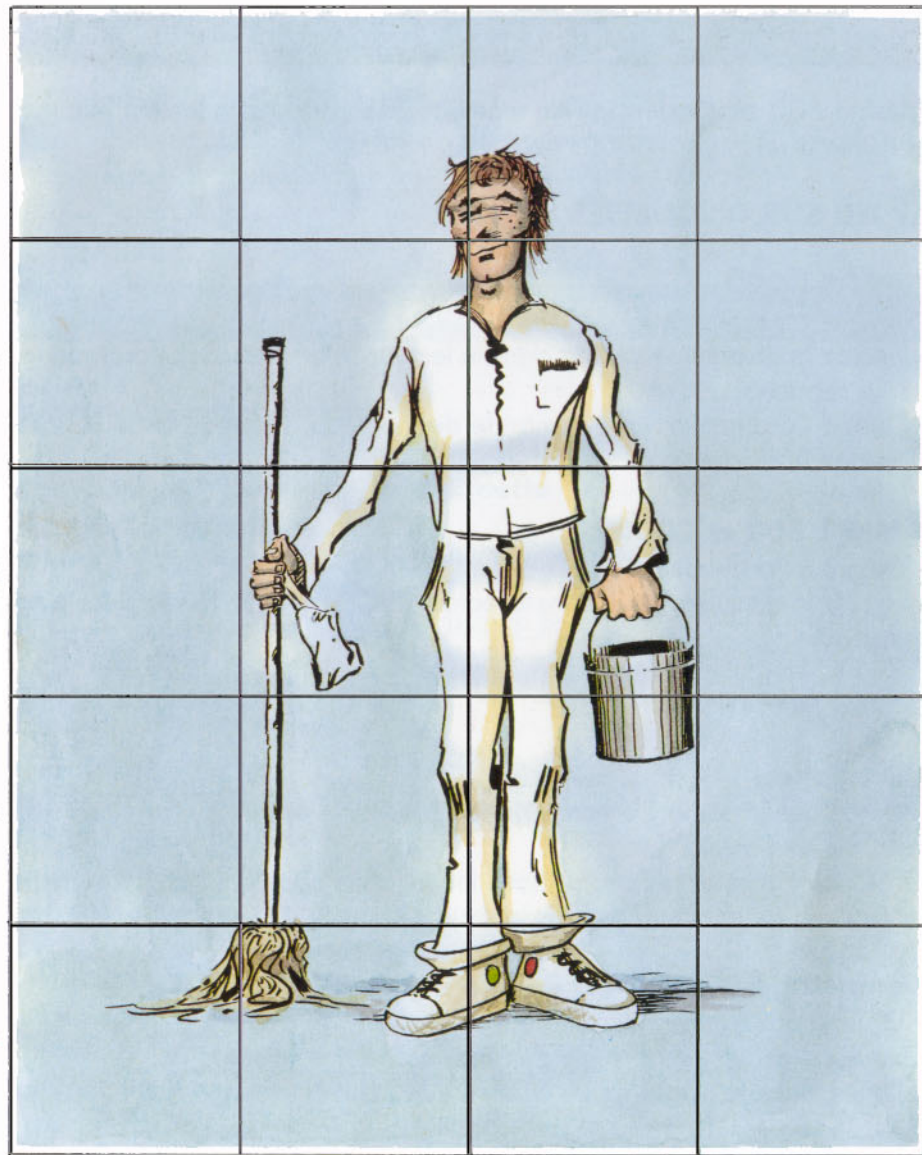
1

2

3

4

5



IV. SYSTÈME DE JEU

"Les Voyageurs du Temps" est le premier programme DELPHINE SOFTWARE qui utilise le système Cinématique.

Entièrement gérée à la souris, cette nouvelle génération de jeu est tournée vers l'essentiel : le plaisir de l'aventure...

Déplacement du héros

Le personnage qui vous représente se déplace à travers l'écran selon vos ordres. Il vous suffit pour cela d'amener le curseur de la souris à l'endroit où vous voulez qu'il se rende et d'appuyer sur le bouton de gauche de la souris. Le héros se mettra alors en marche vers le point désigné. Votre personnage s'arrêtera en route si un obstacle l'empêche d'avancer. Désignez alors un autre point qui lui permettra de contourner cet obstacle.

Le menu d'actions

A travers le héros, vous pouvez effectuer des actions nombreuses et variées malgré un menu d'actions très simple. Le menu d'actions s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton DROIT de la souris. Déplacez la barre de menu sur l'action choisie et appuyez sur le bouton de gauche.

Ces actions sont les suivantes :

EXAMINER : Vous permet d'obtenir plus de précisions sur un objet de votre environnement.

Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à examiner et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Note : comme dans la réalité, votre personnage ne verra pas certains détails s'il est trop éloigné de l'objet qu'il regarde.

PRENDRE : S'utilise lorsque vous désirez emporter les objets qui vous semblent utiles.

Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet à prendre et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

INVENTAIRE : Indique à tout moment quels sont les objets que vous avez. Appuyez sur l'un des deux boutons de la souris pour quitter l'inventaire.

UTILISER : Vous permet d'effectuer une action à partir d'un objet que vous possédez sur un objet ou un personnage présent dans votre environnement.

Exemple :

Vous possédez une clé avec laquelle vous désirez ouvrir une porte : UTILISER CLÉ sur PORTE.

Vous voulez donner de l'argent à votre patron (!!!) : UTILISER ARGENT sur PATRON.
Vous désirez boire : UTILISER GOURDE sur HÉROS.

Lorsque le curseur se transforme en +, sélectionnez l'objet à utiliser dans la liste puis cliquez sur l'objet ou le personnage sur lequel vous voulez qu'il soit utilisé.

ACTIONNER : Vous permet d'effectuer une action sur un objet ou un personnage.

Exemple :

Ouvrir une porte... ACTIONNER PORTE.

Appuyer sur un bouton... ACTIONNER BOUTON.

Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez l'objet sur lequel vous voulez agir et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

PARLER : Vous servira à dialoguer avec les personnages que vous allez rencontrer.

Lorsque le curseur de la souris se transforme en +, désignez le personnage à qui vous voulez parler et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Le menu utilisateur

Ce menu offre des fonctions qui ne font pas partie du jeu à proprement parler mais qui vous permettront par exemple d'effectuer des sauvegardes ou de recharger des parties...

Vous accéderez à ce menu en appuyant sur les deux boutons de la souris simultanément.

PAUSE : Mettra le jeu en attente tant que vous n'aurez pas appuyé à nouveau sur un des boutons de la souris.

RECOMMENCER : Permet de recommencer la partie à zéro.

LECTEUR DE SAUVEGARDE : Vous sert à indiquer au programme quel lecteur de disquettes vous désirez utiliser pour les sauvegardes.

CHARGER UNE PARTIE : Pour continuer à jouer à partir d'une partie que vous avez sauvegardée.

Lorsque le programme vous le demande, insérez la disquette de sauvegarde.

La liste des parties sauvegardées qui sont sur la disquette de sauvegarde sera affichée.

Déplacez la souris sur le nom de la partie à charger et validez.

(Nous vous conseillons de vous munir d'une disquette vierge formatée)

SAUVER UNE PARTIE : Pour sauver sur disquette la partie que vous êtes en train de jouer.

Lorsque le programme vous le demande, insérez la disquette de sauvegarde.

Un catalogue contenant la liste des parties qui sont déjà sur la disquette sera affichée. Choisissez un emplacement libre et validez.

Tapez dans la fenêtre de texte le nom que vous voulez attribuer à cette sauvegarde et validez.

S'il n'y a plus d'emplacement libre dans le catalogue, utilisez une nouvelle disquette de sauvegarde ou sauvegardez sur une partie déjà existante.



Note : Vous pourrez sauvegarder une partie tant que votre héros sera en vie. Nous vous conseillons donc d'utiliser cette option régulièrement et à chaque fois que la situation peut présenter un danger.

Lors de certaines séquences d'animation pendant lesquelles vous n'avez pas à diriger votre personnage, vous ne pourrez pas sauver le jeu. Mais rassurez-vous, rien de bien dangereux ne vous arrivera pendant ces séquences ou alors c'est qu'il est déjà trop tard pour agir.

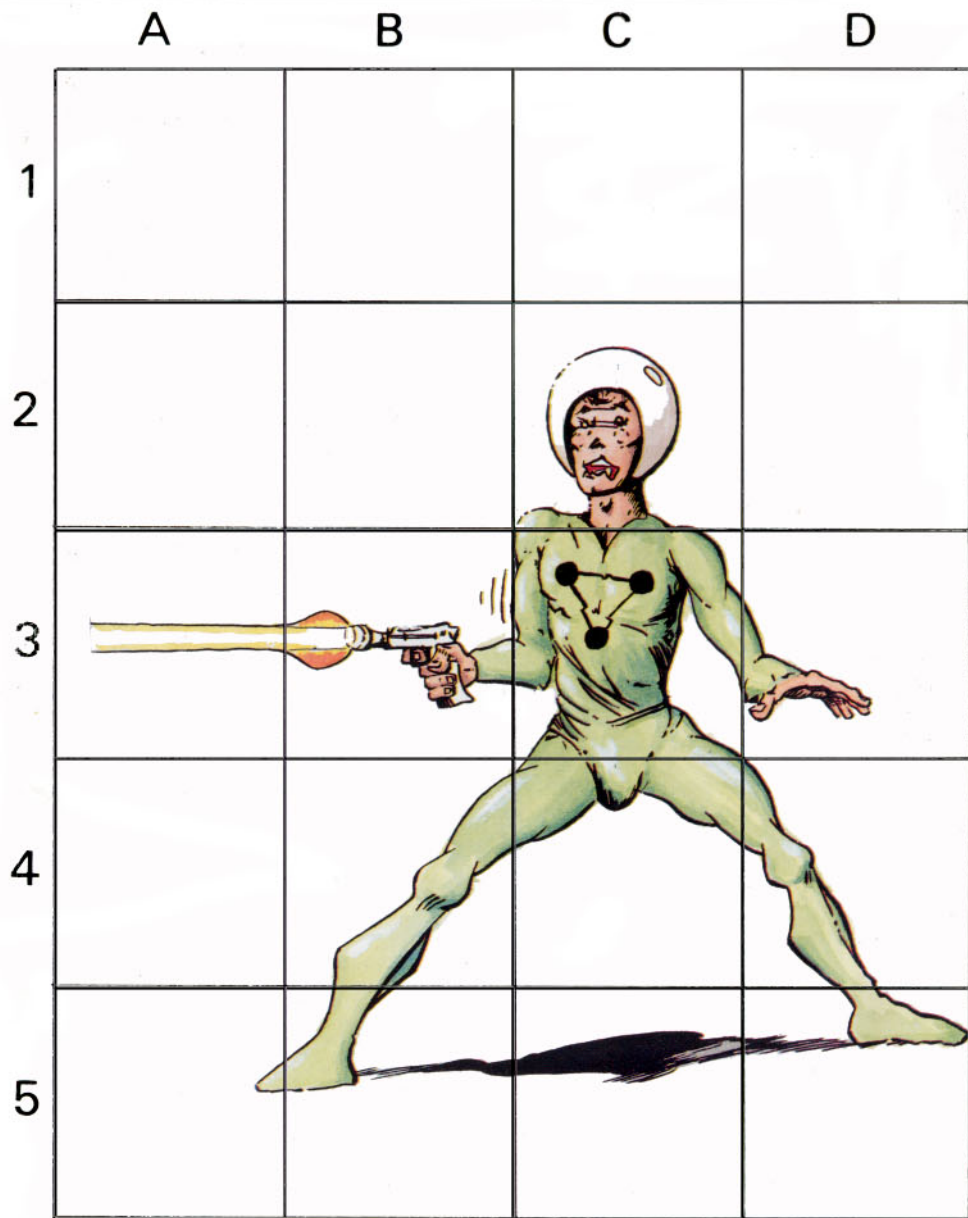
CONSEIL AUX JOUEURS DÉBUTANTS

Si vous jouez pour la première fois à un jeu d'aventure, voici quelques suggestions.

- Examinez tous les objets présents dans le lieu où vous êtes.
- Approchez-vous des objets que vous examinez car personne n'est infallible et notre héros ne pourra voir certains détails que s'il examine les objets d'assez près.
- Lisez bien les commentaires qui sont affichés car ils peuvent contenir des indices importants pour la suite de votre aventure.
- Prenez le plus d'objets possible.
- Réfléchissez aux différentes utilisations possibles des objets que vous possédez.
- Actionnez tout ce que vous pourrez.
- Parlez au plus de personnes possible, ils peuvent peut-être vous indiquer une piste.
- Faites des sauvegardes dès que vous sentez un danger.

Si malgré tout, vous restez bloqué à un endroit du jeu, tâchez de voir si vous n'auriez pas oublié un objet, ou si vous n'auriez pas omis de faire quelque chose avant...

Tout problème trouve toujours sa solution.



ATTENTION

Ce chapitre est destiné aux joueurs débutants qui auraient des difficultés à entrer dans le jeu.

Nous conseillons vivement aux experts de tourner la page.

- Vous commencez le jeu sur un échafaudage.
- Examinez le seau qui se trouve à vos pieds.
- Prenez le seau.
- Marchez vers l'extrémité gauche de l'échafaudage.
- Examinez l'échafaudage.
- Actionnez la flèche rouge qui apparaît sur le boîtier de commande affiché en gros plan.
- Il y a une fenêtre entrouverte en haut à droite de l'écran. Marchez vers la fenêtre.
- Une fois que vous êtes en face, examinez la fenêtre.
- Puis actionnez la fenêtre.
- Vous pénétrez dans l'immeuble... Si ce n'est pas le cas, cliquez sur la fenêtre.
- Vous êtes dans un petit hall, approchez-vous de la porte centrale et actionnez la porte.
- Et maintenant, à vous de jouer...

PROTECTION

Soucieux de protéger nos droits, nous avons mis au point un système de protection qui, nous l'espérons, ne vous incommodera pas trop.

Lorsque le programme le demandera, placez la grille qui vous est fournie sur la page dont le numéro vous sera indiqué.

Désignez alors laquelle des vignettes affichées à l'écran se trouve à l'intersection de la colonne et de la ligne demandée.

